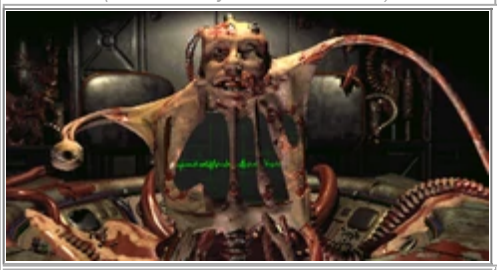
Maestro

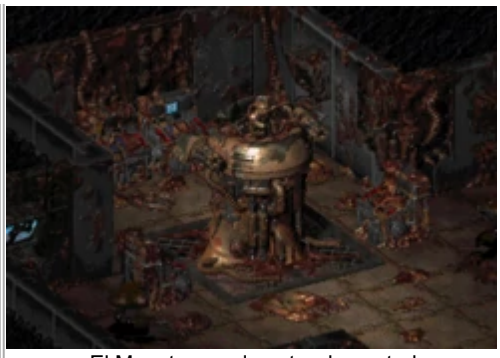
Personaje de Fallout

El Maestro

(Richard Grey / Richard Moreau)



Biografía	
Raza	Humano (Formalmente) Mutante VEF
Género	Masculino
Afiliación	Ejército Supermutante Niños de la Catedral
Rol	Líder Supermutante Principal antagonista en Fallout
Localización	Refugio LA
Jugabilidad	
Apariciones	*Fallout*
Mencionado en	*Fallout 2* *Fallout 3* *Fallout: New Vegas* *Dead Money* *Fallout Tactics* *Fallout: Brotherhood of Steel* *Biblia de Fallout* *Project V13*
Misiones	Destruir al líder Mutante Destruir la fuente de Mutantes
Estadísticas	
SPECIAL	10 FU, 10 PE, 10 RE, 2 CA, 10 IN, 10 AG, 7 SU
Estad. derivadas	Puntos de experiencia: 2500 Puntos de vida: 500 Puntos de acción: 10
Hab. destacadas	Armas grandes: 110 Armas de energía: 110
Técnico	
Actor de voz original	Jim Cummings Kath Soucie
Prototype ID	00000050
Archivo de diálogo	MASTER.MSG


El Maestro en el centro de control

Por supuesto. Los mutantes son los mejores equipados para ocuparse del mundo hoy en día. ¿Quién si no? ¿Los Demonios?. Por favor... ¿Los Normales? Ellos nos trajeron la muerte nuclear. Esta será la era de los mutantes. Los mutantes.

0:15 / 0:15

Opciones...

El **Maestro** (nacido como Richard Moreau y después conocido como **Richard Grey)** era el horrible cerebro mutado detrás del Ejército Mutante, que vagó por California a mediados del siglo 22, alabado por los Niños de la Catedral y eventualmente derrotado por el Morador del Refugio.

En *Fallout,* el Maestro es nombrado con distintos nombres. Algunas veces, el Maestro es mencionado como "Dios Oscuro", especialmente por aquellos que se oponían a los Niños de la Catedral. Y éstos generalmente se referían a él como el "Nuevo Dios", "La Llama Sagrada", y "Padre Esperanza". Es una horrible criatura mutada por el VEF que de alguna manera se ha fusionado con otros humanos mutados y ordenadores, convirtiéndolo en un monstruo bastante extraño que habla con múltiples voces. Aparte de su apariencia, una de sus características más notables es su forma única de hablar. Su voz es generada por ordenador y las frases las compone, aparentemente en tiempo real, de fragmentos de frases de otras personas.

Contenido [mostrar]

Historia

Orígenes

Richard Moreau era un residente del Refugio 8 (más tarde conocido como Ciudad Refugio), donde trabajó como doctor. En 2092, fue exiliado de la cuidad por asesinato, aunque las circunstancias que rodean al crimen son desconocidas. Cambió su nombre por "Richard Grey" y se dirigió al sur, asentándose eventualmente en el Eje, donde conoció a Harold, un comerciante prometedor. Después de que aumentasen los ataques a las caravanas de Harold por parte de criaturas mutantes, ambos dúo decidieron unirse un 22 de mayo de 2102, a un grupo de científicos que habían emprendido una expedición al noroeste con el fin de investigar la fuente de los animales mutados, los cuales no paraban de atacar a los supervivientes de la Guerra Nuclear. El 23 de junio de 2102, Grey y su equipo tropezó con la Base Militar Mariposa, en la cual el gobierno de los Estados Unidos había estado experimentando y produciendo en masa el Virus de Evolución Forzada (VEF/V.E.F.).

A excepción de Grey, Harold, y Mark, el equipo fue eliminado por las criaturas mutantes y los sistemas de seguridad de la base. Gray y Harold llegaron al núcleo central, una habitación llena de tanques, donde Gray fue introducido en un tanque de VEF por un brazo robótico. Flotando en el tanque durante casi un mens, el VEF transformó a Gray en un ser amorfo, similar a un globo, que más tarde sería conocido como el Maestro. Esta entidad amplió su masa biológica absorbiendo otras criaturas y personas que se acercaban a la base militar, y biónicamente se fue fusionando con el equipo informático de la

base. Aquellos a los que consumía también se volvían parte de sus múltiples personalidades. También empezó a capturar seres humanos que tropezaban con su guarida, para exponerlos intencionadamente al VEF. Estos iniciales humanos mutantes eran increíblemente defectuosos, y el recién nombrado **Maestro** prefería consumirlos antes que dejarlos vivir.

A medida que empezaba a sentirse más fuerte y preparado, el Maestro tuvo la idea de "unificar" el yermo, para hacerlo tan perfecto como él se creía que era. En enero de 2103, el Maestro perfeccionó su método de infectar humanos, y comenzó a crear a los supermutantes, que seguían todas las órdenes del Maestro. Desafortunadamente, cuando empezó a hundir a otros en los tanques de VEF, se encontró con que las criaturas resultantes no eran como él: solían transformarse en soldados brutales, perdiendo gran parte de su capacidad cerebral. Se hizo evidente que sólo aquellos con bajos niveles de radiación serían los que no sufrirían éste destino.

En 2130, se produjo el Gran Invierno, dando lugar a una escasez de sujetos humanos que pudiesen ser infectados, haciendo difícil que se pudiese ampliar el ejército del Maestro. De 2131 a 2135, el Maestro comenzó a secuestrar caravanas para conseguir más sujetos humanos. La mayor parte de desapariciones de caravanas se achacaban a los monstruos del desierto, alejando así cualquier tipo de sospecha. A partir de 2137, el Maestro comenzó a producir en masa supermutantes, resultando 1 de cada 6 satisfactorios. Sólo la mitad de éstos exitosos supermutantes se convirtieron en soldados de la Unidad.

La Catedral

En 2152, la influencia del ejército supermutante se fue extendiendo por el yermo, dando lugar a que el Maestro estableciese contacto con un grupo de humanos que rendían culto al día del juicio final, liderados por un hombre llamado Morfeo. Consciente de lo beneficioso que le resultaría retener a humanos inalterados para actuar como espías en toda la región, el Maestro decidió reclutar al culto de Morfeo, ampliando así su poder.

En 2155, el Maestro descubrió la localización de un prototipo experimental de refugio Vaul-Tec sin numerar, ubicado justo al sur del centro de las ruinas de Los Ángeles, California, ahora llamada Cementerio. Viendo aquí una gran oportunidad parar sus futuros planes, el Maestro decidió trasladarse al refugio junto a sus seguidores humanos y una parte de su cada vez mayor ejército supermutante, y supervisó durante el año siguiente la construcción de una gran catedral en la superficie del Refugio. El culto pasó a ser conocido como los Niños de la Catedral, y continuó siendo dirigido por Morfeo, que informaba de todo directamente al Maestro. La Catedral estaba protegida por los nocturnos, tropas de élite supermutantes equipados con tecnología Stealth Boy.

Mientras que los Niños parecían ser una ferviente orden religiosa - y, de hecho, algunos de los miembros de bajo estatus puede que nunca fueran informados del siniestro motivo detrás de la existencia del culto - en realidad, los Niños y Morfeo eran simplemente un recurso que el Maestro utilizaba para proseguir con su plan para el futuro de la humanidad: "La Unidad".

En 2162, un humano del Refugio 13, conocido como el Morador del Refugio, destruyó al ejército supermutante tras derrotar al Maestro y destruir la Catedral, para luego causar una explosión en los tanques VEF en Mariposa.

La Unidad

El Maestro es el líder y creador de los supermutantes. Es también el cerebro detrás del movimiento denominado "La Unidad", cuyo objetivo es convertir a todo ser humano en supermutante mediante el VEF. Sostiene que los que no pueden ser mutados por el virus, así como aquellos que no lo deseen, se les permitirá vivir -- siempre y cuando se sometan a la esterilización. Aquellos que se resistan a la Unidad de manera tajante serán ejecutados por intentar oponerse en el camino del "progreso" del Maestro. En teoría, la Unidad es por el bien de la humanidad, ya que los supermutantes están mejor adaptados para vivir en un páramo post-apocalíptico. Además, según el Maestro, convertir a todos los seres vivos a una sola raza pondrá fin a las diferencias y falacias *humanas* que acabaron provocando la guerra nuclear.

Sin embargo, el plan del Maestro es extraño, ya que todos los supermutantes son estériles. El Morador del Refugio puede ayudar a Vree, un científico de la Hermandad del Acero a llegar a esta conclusión, y más adelante usar esta información para convencer al Maestro de que su plan no tiene ninguna posibilidad de éxito. O, si en cambio, éste decide unirse a la Unidad, el final mostrará cómo el Morador del Refugio termina convertido en supermutante, para luego mostrar cómo los habitantes del Refugio 13 son asesinados por los supermutantes. De todas maneras, éste final no es canónico, ya que desharía y evitaría los eventos de *Fallout 2*.

La destrucción del Maestro

Uno de los objetivos principales de Fallout es destruir al Maestro. El Morador del Refugio tiene tres opciones a elegir. Puede matar al Maestro a través del combate (una tarea extremadamente difícil), convencerlo de abandonar su plan (en cuyo caso el Maestro se suicida), o evitar al Maestro complemente y accionar un dispositivo manual de una bomba nuclear, ubicada en el cuarto piso del refugio en el cual el Maestro vive. Si el Morador se encuentra con el Maestro, también tiene la opción de unir fuerzas con él, dando lugar a un final no canónico.

A no ser que el Morador del Refugio se una al Maestro, el resultado final es prácticamente el mismo. La muerte del Maestro accionaría el dispositivo nuclear de cualquier manera, dando lugar a la destrucción de la Catedral.

Si después de que el dispositivo nuclear sea detonado el Morador del Refugio decide regresar, simplemente verá un gigantesco cráter negro.

Legado

Varios mutantes lideraron los ejércitos después de la caída del Maestro. Los remanentes del ejército del Maestro, tales como aquellos comandados por Tabitha, acabaron trasladándose a regiones inhóspitas como Black Mountain. Sin embargo, a pesar de hallarse en desventaja y a la falta de control del terreno local, todavía son capaces de ser una seria amenaza para la población del desierto del Mojave, debido a sus frecuentes y brutales ataques contra los viajeros.

En su intento de convertirse en el maestro de toda la humanidad, el Maestro trató de crear guardianes a través de la recombinación genética, pero fue detenido por el Morador del Refugio antes de que pudiese completar sus planes. Sin embargo, algunas de sus creaciones han sobrevivido y continúan vagando por el yermo. En Estas abominaciones están incluidos los centauros y los nómadas, que a menudo se percibe como si entre ellos hubiese algún tipo de parentesco.

Poderes y habilidades del Maestro

El Maestro tiene habilidades psiónicas extremadamente poderosas, siendo capaz de proyectar alucinaciones extremadamente reales que fácilmente pueden fragmentar la mente de cualquier enemigo sin tener posibilidad de protegerse mentalmente. Además de éstas habilidades, el Maestro tiene un intelecto muy alto y un increíble carisma natural, habiendo reunido un ejército de devotos incondicionales humanos y supermutantes alrededor de él. Además, ha dominado totalmente la ingeniería genética a través de sus experimentos con el Virus de Evolución Forzada.

El Maestro es también muy difícil de matar en combate si uno no está debidamente preparado, ya que éste se encuentra integrado bioeléctricamente con la silla del supervisor del refugio de la Catedral, dándole acceso a dos ametralladoras láser, proporcionando al Maestro una potencia de fuego considerable, aunque el verdadero peligro en la pelea viene de los supermutantes que aparecen en la habitación repetidamente.

Si, por el contrario, se va con el equipo adecuado, como un Rifle Turbo de plasma o una armadura Tesla, unos cuantos estimulantes y estadísticas altas en Armas de Energía, Resistencia, etc. , entonces el Maestro es bastante más sencillo de derrotar. Apuntarle a los ojos mientras retrocedes para cubrirte mejora las probabilidades de salir victorioso.

Debido a que el Maestro está integrado a la silla del supervisor del refugio, cuenta como un enemigo robótico y es altamente vulnerable a las granadas de pulso (que son una buena manera de que los personajes no orientados al combate tengan

posibilidades de derrotar al Maestro en una pelea justa).

El anulador psíquico, que está basado en tecnología alienígena, puede amortiguar los ataques psíquicos del Maestro.

Interacciones con el personaje

Visión general

General	Servicios	Misiones
Compañero: Cabeza parlante:	Comerciante: Modifica objetos: Doctor:	Comienza misiones: Involucrado en misiones: • Destruir al líder Mutante

Misiones

- Destruir al líder Mutante: el Maestro es el líder mutante; como tal, necesita ser destruido

Animación de muerte

- Matar al Maestro activará una animación de muerte única:

La animación de muerte del Maestro	[Mostrar]

Hablar sobre

Hablar-sobre del Maestro	[Mostrar]

Inventario

Ropa	Armamento	Otros objetos	Tras su muerte
-	Ametralladora láser	-	-

Estadísticas

El Maestro es el enemigo más fuerte de *Fallout*. Tiene 500 PV, puede atacar dos veces por ronda, y está protegido por guardaespaldas supermutantes que reaparecen en la sala constantemente.

Notas

- Sólo tiene un **Hablar-Sobre** porque asume que el Morador del Refugio está ahí para responder sus preguntas.
- En el tráiler de Project V13, se puede leer que sobre la mesa está tallado toscamente: "¡El Maestro vive!"
- Si el Morador del Refugio abandona la base después de atacar al Maestro, los supermutantos dejarán de reaparecer, haciendo la batalla mucho más sencilla.
- Si se guarda la partida durante la batalla, al cargar la misma los supermutantes que han reaparecido desaparecerán.
- Una de las debilidades más notables del Maestro es su vulnerabilidad a las granadas de pulso. Sus puntos de salud bajarán drásticamente con cada lanzamiento exitoso.
    - Pero una vulnerabilidad aún mayor es el rango limitado de sus ametralladoras láser, lo que significa que se puede usar como ventaja la extensión del pasillo y dispararle con un rifle de francotirador desde ahí. También resulta más sencillo eliminar de uno en uno a los nocturnos de esta manera
- Tiene 4 voces - 1 robótica, 2 masculinas y 1 femenina (posiblemente provocado por el VEF y por fusionarse con los ordenadores del refugio).
- Harold habla de él con cariño, parece que ha disfrutado de su compañía como amigo y que se siente triste por lo que le pasó en Mariposa.

Frases célebres

- *"¿Qué va a ser? ¿Te unes a la Unidad o mueres aquí mismo? ¡Únete! ¡Muere! ¡Únete! ¡Muere!"*
- *"La Unidad traerá la raza superior. ¡Maestro! ¡Maestro! Capaz de sobrevivir o incluso de desarrollarse, en la tierra baldía. Mientras existan diferencias, nos condenaremos a luchar unos contra otros. Necesitamos una sola raza. ¡Raza! ¡Raza! Una meta. ¡Meta! ¡Meta! Un pueblo... Para caminar hacia nuestro destino. Destino."*
- *"Por supuesto. Los mutantes son los mejores equipados para ocuparse del mundo hoy en día. ¿Quién si no? ¿Los Demonios?. Por favor... ¿Los Normales? Ellos nos trajeron la muerte nuclear. Esta será la era de los mutantes. Los mutantes."*
- *"Pero esto no puede ser. Esto significa que todo mi trabajo ha sido en vano. Todo lo que he tratado de hacer... Un fracaso! No puede ser. Ser. Ser. Ser."*
- *"Debes de estar bromeando."*

Apariciones

El Maestro aparece sólo en *Fallout*. Su voz "masculina" es interpretada por Jim Cummings, y su voz "femenina" es interpretada por Kath Soucie.

De todas maneras, a pesar de que sólo aparezca en el primer juego de la saga, el Maestro es mencionado en prácticamente todos los juegos de *Fallout* (a excepción de *Fallout 4*).

- En *Fallout 2*, se revela que antes se llamaba Richard Moreau y que fue exiliado de Ciudad Refugio. También es mencionado por varios personajes como Marcus o Lenny.
- En *Fallout 3*, Harold menciona que también recuerda a un amigo que calló en los tanques VEF en Mariposa, pero no dice explícitamente ningún nombre.
- En *Fallout: New Vegas*, el Maestro es mencionado frecuentemente por distintos personajes.
  - Tabitha y Rhonda, los encargados de la Black Mountain Radio
  - Lily Bowen, Marcus, además de un puñado de supermutantes y nocturnos en Jacobstown.
  - Davison, líder de una pequeña banda de nocturnos en el desierto del Mojave.
  - Dog y God, Dean Domino y Elijah lo menciona en el Sierra Madre.
  - Klamath Bob menciona que Ruin Hijoputa es del ejército del Maestro.
  - El Vagabundo Solitario menciona al Maestro y la Unidad en su canción Home on the Wastes.
- En *Fallout: Tactics*, Toccomatta menciona su nombre antes de morir en Osceolla y Latham le menciona en uno de sus holodiscos también en Osceolla. También es nombrado por Joe Grimm en un encuentro aleatorio.
- En *Fallout: Brotherhood of Steel*, Attis lo menciona durante uno de sus diálogos en el Refugio Secreto.
- En la web introductoria de Project V13, la frase "¡El Maestro vive!" se encuentra garabateada en una mesa.

Tras las cámaras

- El Maestro iba a ser el principal villano de la cancelada película de Fallout. Habría ocupado el lugar del Teniente, torturando al Morador del Refugio y dirigiendo el ataque al Refugio 13, matando al Supervisor personalmente. Al final sería eliminado por el Morador del Refugio, justo cuando intentaría infectar a Max con el VEF.
- En *Fallout 2*, se desvela que el verdadero nombre del Maestro es Richard Moreau, Esto podría ser una referencia con la novela de 1896 "La Isla del Doctor Moreau", una novela de ciencia ficción acerca de un científico que lleva a cabo una serie de crueles experimentos en animales que ha traído a la isla con el objetivo de crear seres conscientes de sí mismos.

Véase también

- Audiodiario de Richard Grey

Obtenido de «http://es.fallout.wikia.com/wiki/Maestro?oldid=85131»

Categorías: Artículos en construcción | Cabezas parlantes de Fallout | Personajes de la Biblia de Fallout | Personajes de la Catedral | Antagonistas

Idiomas: English | Deutsch | Русский | Polski | Français | Português | Suomi | Magyar | 日本語 | Nederlands